Smooth Dancing

Peter Höfelmeyer (1999)

Einführung

Im Wörterbuch findet man für „smooth“ folgende Übersetzungen. 1. geschmeidig (Bewegung) und 2. reibungslos (funktionieren). Somit wissen wir, was unter „smooth“ zu verstehen ist. „Dancing“ ist klar, das bedeutet Tanzen, und beim Tanzen bewegt man sich zur Musik. Daraus könnte man folgende These aufstellen:

> *„Smooth Dancing erlaubt den Tänzern, sich komfortabel (geschmeidig), ohne abrupte Richtungsänderungen (reibungslos) und im Takte der Musik zu bewegen.“*

Warum sollte es nun mein oberstes Ziel sein, die Tänzer „smooth“ tanzen zu lassen?

Diese Gründe sprechen dafür:

- Die Tänzer fühlen sich besser beim Tanzen.
- Das Tanzen ist weniger ermüdend.
- Das Tanzen wird einfacher….
- …und dadurch werden auch komplexe Choreographien mit größerem Erfolg bewältigt.
- Den Tänzern wird durch Smooth Dancing das Tanzerlebnis vermittelt.
- Zuschauer, auch wir Caller ;-), haben das visuelle Erlebnis.

Wie erreichen wir Smooth Dancing. Um etwas zu Erreichen, bedarf es immer irgendwelcher Hilfsmittel. Die Oberbegriffe für diese Hilfsmittel sind TIMING und BODYFLOW. Worauf dabei zu achten ist, werde ich gleich eingehen. Zunächst noch ein anderer gedanklicher Einstieg zum Thema Smooth Dancing.

Beim Square Dance findet eine Kommunikation zwischen den Tänzern und dem Caller statt. Dieser Kommunikationsprozeß wird durch Musik begleitet. Wenn es dem Caller gelingt, eine reibungslose Kommunikation im Einklang mit der Musik mit den Tänzern zu führen, dann ist das Ziel Smooth Dancing erreicht. Wobei angemerkt sei, daß 100% Smooth Dancing zu 100% der Zeit nicht möglich ist. Um aber diesem Zustand möglichst nah zu kommen, gibt es einiges zu beachten.

Wollen wir zunächst das Thema TIMING genauer unter die Lupe nehmen.

Timing

TIMING ist die Beziehung zwischen den Ansagen der Calls und der Ausführung durch die Tänzer. Gemessen wird es in Taktschlägen der Musik. Beim Timing unterscheidet man drei Elemente.

3 Elemente beim Timing

- **Command Time**: Die Anzahl der Beats (Taktschläge) , die benötigt werden, um den Call anzusagen. (Fast alle Calls lassen sich in 2 beats ansagen)
- **Lead Time**: Die Anzahl der Beats zwischen den Ansagen des Calls und der Reaktion der Tänzer.
- **Execution Time**: Die Anzahl der Taktschläge, welche benötigt werden, um den Call auszuführen. (siehe Timing Liste von Callerlab)

Die Command Time unterscheidet sich insofern von den anderen Beiden, daß sie immer gleich bleibt. Die Lead Time und Execution Time dagegen muß man den entsprechenden Gegebenheiten anpassen - dazu aber später mehr.

Das Timing beschreibt, wie man optimal mit den Tänzern kommuniziert, und dies mit der Musik in Einklang bringt, um den Tänzern das richtige Tanzfeeling zu geben.

Tempo

Apropos Musik. Musik können wir in verschiedenen Geschwindigkeiten abspielen. Die Geschwindigkeit oder auch Tempo wird in Taktschlägen pro Minute (bpm = beats per minute) gemessen. Beim Square Dance ist ein Tempo von 124 - 130 bpm üblich. Tempo ist nicht gleich Timing ! Das Zusammenspiel dieser beiden Elemente ist entscheidend. Man kann durch entsprechendes Timing den Tänzern das Gefühl geben, daß sie bei langsamen Tempo schneller tanzen oder eben auch umgekehrt.

Das Tempo sollte man verschiedenen Gegebenheiten anpassen. Zum Beispiel bei einem Workshop oder bei ungeübten Tänzern bietet sich ein langsameres Tempo an. Weitere Vorteile eines ruhigeren Tempos sind:

- Tänzer haben mehr Zeit zu reagieren
- Caller hat mehr Zeit seine helfenden Worte (Key Words) zu plazieren
- Caller hat mehr Zeit den Überblick über den Floor zu behalten (z.B. um Broken Squares „einzusammeln“)

1. Beat

Nachdem wir nun das richtige Tempo gewählt haben, müssen wir uns überlegen, wann sage ich einen Call an. Wir haben in der Regel einen Musical Phrase der so aussieht 1 2 3 4 5 6 7 8. Das Verlangen loszugehen, ist beim Beat Nr. 1 oder 5 am größten (z.B. beim Marschieren ist es die Regel, um im Gleichschritt zu gehen). Auch wenn die Tänzer es bewußt nicht wahrnehmen, sie fühlen sich am wohlsten, wenn

Du ihnen ermöglichst auf dem 1. Beat zu starten. Dies ist natürlich nicht während der ganzen Zeit durchführbar, da viele Calls eine von 4 Beats unterschiedliche Execution Time haben. Um aber möglichst oft den Tänzern diese Möglichkeit zu geben, versuche es bei folgenden Möglichkeiten.

- zu Beginn einer Patter-Sequenz
- beim Singing Call zu Beginn eines jeden Durchgangs (opener , figure, break und closer)

Gerade beim Singing ist es wichtig, denn wenn die Ansage erst auf Beat 1 erfolgt, klauen wir den Tänzern wertvolle Beats zum Ausführen der meist auf 64 beats zugeschnittenen Sequenzen. Auf vielen Platten wird es von den Callern auch falsch gehandhabt. Also am Besten gar nicht die gecallte Seite der Platten anhören ;-).

Damit die Tänzer und Du als Caller den 1. Beat raushören, erhöhe die Bässe der Musik. Du wirst merken, daß der Beat wesentlich deutlicher zu hören ist. Die Tänzer tanzen dann gleichmäßiger, da sie den Beat besser fühlen und somit das berühmte „Dancing to the beat of the music“ auch umsetzen können.

Extra Beats Lead-Time

Wie groß die Lead-Time sein muß, hängt von mehreren Faktoren ab. Wie gut ist die Akustik ? Wie gewohnt ist die Choreographie ? Welche Tanzerfahrung und Wissensstand haben die Tänzer ? Oftmals verwendet man komplexere oder ungewohnte Kombinationen, um den Tänzern Abwechslung zu bieten. Dann ist es wichtig 2-3 beats mehr Lead-Time zu geben, d.h. die Key-Words/Helper-Words früher anzusagen. Da es nicht erwartete und gewohnte Abfolgen sind, benötigen die Tänzer diese 2-3 beats extra, um darauf zu reagieren und die Abfolge trotzdem flüssig und mit Erfolg bewältigen zu können. Auch ungeübte Tänzer, z.B. in der Class brauchen mehr Lead-Time.

Besonders schwierig ist es bei einem Mixed-Floor (erfahrene und weniger geübte Tänzer) das richtige Timing anzuwenden. Die Tänzer haben unterschiedliche Reaktionszeiten (Lead-Time) und auch die Ausführungszeiten (Execution-Time) der Figuren differieren. Deswegen muß man versuchen, die goldene Mitte zu treffen, damit trotzdem möglichst der ganze Floor smooth tanzt.

Fehlerquellen beim Timing

Nachdem wir jetzt gelernt haben, wie man Timing richtig einsetzt, so wollen wir uns jetzt mal die andere Seite betrachten. Was kann ich falsch machen? Welche Auswirkung hat es? Es gibt drei wesentliche Fehlerquellen:

- **Zu spätes Ansagen der Calls:** Das berühmte Stop-and-Go Tanzen ist die Folge. Außerdem nimmt die Execution Time der Figuren zu, wenn die Tänzer zwischendurch stoppen müssen. Die Callerlab Timing-Liste gilt nur, wenn die Calls fließend ausgeführt werden.
- **Zu frühes Ansagen der Calls:** Die Tänzer werden gehetzt, wenn der nächste Call schon angesagt wird, wenn noch einige Schritte für den aktuellen Call benötigt wer-

den. Die Tänzer werden versuchen den Call abzukürzen. Das bringt auch Verunsicherung, da leicht das Gefühl aufkommen kann, daß man dem Caller nicht mehr folgen kann. Es wird gehetzt, anstatt getanzt.

- **Clipped Timing:** Der Caller läßt hier den Tänzern nicht genug Zeit die Figuren auszuführen, sondern nimmt ihnen immer 1-2 beats der Execution Time pro Figur. Das ist nicht das Gleiche wie das zu frühe Ansagen eines Calls. Clipped Timing mindert das Tanzgefühl, da die Figuren nicht mehr komfortabel getanzt werden können. Das Tanzen wird anstrengender.

Allerdings kann man Clipped Timing auch als Programming Tool einsetzen. Bei gleichem Tempo kann man das Gefühl des schnellen Tanzens vermitteln und Begeisterung und Enthusiasmus hervorrufen. Dieses sogenannte Hash-Calling sollte aber gezielt als Effekt eingesetzt werden. Einen ganzen Abend hält das kein Tänzer durch.

Äußere Einflüsse

Gehen wir an dieser Stelle kurz auf äußere Einflüsse ein. Das sind Gegebenheiten auf die wir nur bedingt Einfluß haben. Zum Beispiel muß man den Tänzern bei extrem glatten oder stumpfen Boden, oder bei wenig Platz mehr Execution Time zugestehen. Auf die Lead Time hat sicherlich auch die Akustik einen Einfluß. Die Tänzer, die weiter weg von den Lautsprechern sind, nehmen sowieso schon einen geringeren Lautstärkepegel wahr. Bei schlechter Akustik verstärkt sich dieser Effekt noch mehr, und darunter leidet auch die Reaktionszeit. Das bedeuted für uns, den Tänzern mehr Lead-Time zu geben, sprich helfende Worte (Key-Words) gezielt und rechtzeitig anzusagen.

Natürlich hat auch ein Wetterumschwung oder der Vollmond ;-) Einfluß auf die Reaktionszeit (Lead-Time) der Tänzer und muß sich somit auf unser Callen auswirken. Wir werden mit den gleichen Tänzern bei den gleichen Kombinationen immer wieder unser Timing anpassen müssen. Zu 100% perfektes Timing zu 100% der Zeit ist auch gar nicht machbar. Bei der heutigen komplexen Choreographie ist es auch nicht unbedingt erforderlich, da die Tänzer Abstriche beim Timing in Kauf nehmen, um überraschende Sequenzen und choreografische Effekte zu geniessen. Allerdings, und das ist ganz wichtig, muß ein Caller immer die Überlegung anstellen, ob der choreografische Effekt es Wert ist, das Timing zu vernachlässigen. Kein Caller sollte dieser Überlegung ausweichen und er sollte sich immer bewußt sein, daß es ein Kompromiß ist, den man eingeht.

Bodyflow

Der zweite wesentliche Einfluß auf Smooth Dancing ist der Bodyflow. Um gut zu kommunizieren, muß die Sprache sinnvoll zusammengesetzt sein - der Satzbau sollte flüssig sein. Die Sprache beim Square Dance sind die Calls, die es gilt so aneinanderzureihen, daß die Tänzer smooth tanzen können. Es ist also darauf zu achten, daß man am Ende eines Calls so steht, daß man ohne abrupte Richtungsänderung den nächsten Call ausführen kann. Optimal ist also, wenn die Endposition

des aktuellen Calls mit der Anfangsposition des nächsten Calls exakt übereinstimmt. Das dies nicht immer so ist, wissen wir. Zum Beispiel das allseits bekannte Get out : …centers square thru 3….allemande left corner…… Nach dem square thru 3 stehen die centers etwas versetzt, da die letzte Aktion ein right pull by war. Die Gewohnheit und das Wissen, daß es kommt, erlaubt es aber, daß dieser Ablauf sich smooth tanzen läßt. An dieser Stelle sei aber davor gewarnt, unsmoothe Choreo damit zu rechtfertigen, daß die Tänzer sich halt nur daran gewöhnen müssen !!

Es ist auch nicht nur die Position wichtig, um zwei calls nacheinander fließend ausführen zu können. Die benötigte Hand muß auch verfügbar sein. Es ist nicht zwingend erforderlich die Hände abwechselnd zu benutzen. Z.B. beim ……box the gnat…..square thru….. ist die rechte Hand nach dem box the gnat genau an der richtigen Stelle, um das square thru zu tanzen. Anders ist dies z.B. nach einem square thru ¾ ein touch ¼ tanzen zu wollen. Die rechten Hände müssen hier erst von hinten nach vorne geholt werden, bevor die Hände an der richtigen Stelle sind, um die nächste Figur auszuführen.

Grundlegend ist also auf jeden Fall darauf zu achten, daß die Körper nach einer Figur an der Position stehen, bei der sie fließend in die nächste Figur übergehen können. Und die für den nächsten Call benötigte Hand muß verfügbar sein.

Um allerdings die allerschlimmsten Verletzungen wie gebrochene Arme oder Rücken zu verhindern, ist die Bewegungstendenz der Tänzer zu beachten. Nach dem Ende einer Figur befindet sich der Körper im Schwung und hat die Tendenz sich weiter in dieser Richtung zu bewegen. Für eine Richtungsänderung sollte genügend Zeit und Raum gelassen werden. Es gehört zur Vorbereitung eines Callers, zu wissen, welche Figuren sich gut nach einem bestimmten Call tanzen lassen. Und da sind wir schon wieder bei einer Überschneidung von Fähigkeiten, die ein Caller sich aneignen muß. Denn ein sicheres Formation-Management ist für guten Bodyflow unabdingbar.

Counter Dancing

Um die Drehungen smooth zu tanzen, können sich die Tänzer auch selbst helfen, indem sie mit einer gewissen Spannung im Körper tanzen und an den Handverbindungen etwas „Widerstand“ leisten. Eine Handverbindung ist also nicht nur ein Berühren, sondern auch eine Hilfestellung, um der Zentrifugalkraft entgegenzuwirken. Ein weiterer Punkt, wo die Tänzer die Verantwortung für smoothes tanzen haben, ist, daß die inaktiven Tänzer mithelfen/mitdenken und ihre Positionen entsprechend anpassen. Hier spielt es natürlich eine entscheidende Rolle, wie groß bei den Tänzern der Wissensstand und die Tanzerfahrung ist. Erfahrene Tänzer tanzen i.d.R. smoother als Beginner.

Overflow

Ein wichtiger Punkt für das Wohlbefinden der Tänzer ist der Overflow, der zu vermeiden ist. Drehungen mehr als 270° (3/4) sollte man vermeiden. Es besteht das Risiko, die Orientierung zu verlieren und Drehungen immer in die gleiche Richtung führt bei einigen Tänzern zu Schwindelgefühlen. Das wollen wir vermeiden, denn die Tänzer

sollen sich wohlfühlen. Wenn Du deine Sequenzen auf Overflow untersuchst, achte auf alle 8 Tänzer. Manchmal sind z.B. nur 2 oder 4 der 8 Tänzer von diesem Effekt betroffen. Achte auch darauf, den sogenannten sequentiellen Overflow zu vermeiden. Damit ist gemeint, daß über einen längeren Zeitraum sich die Drehrichtung (meistens nach rechts) nicht ändert.

Der vorhandene Platz für die Tänzer ist ein Punkt den Du auf jeden Fall beachten solltest. Aus einem Static Square läßt sich ein Heads Swing Thru nicht so smooth tanzen, als wenn Du ein swing thru aus einer ¼ tag - formation callst. Auch gerade die Ausrichtung von Tidal-Ocean Waves sollte man optimalerweise den Gegebenheiten anpassen - es sei denn man nimmt weniger smoothes tanzen in Kauf.

Erwartungshaltung

Was auf Smooth Dancing auch noch Einfluß hat, ist die Erwartungshaltung der Tänzer. Diese Erwartungshaltung kann in drei verschiedene Kategorien aufgeteilt werden.

- **Begünstigte Erwartungshaltung** - Das Benutzen von z.B. bestimmten Filler-Words, läßt die Tänzer erahnen welcher Call folgt. ….star thru … have a line….(natürlich kommt jetzt) forward and back… oder beim Get out …….square thru three….here comes corner …allemande left….. Auch das Benutzen von Reimen läßt evtl. eine Figur erahnen. (forward and back you reel…pass thru .. and..wheel and deal) Es birgt aber auch Gefahren, siehe dazu nächster Punkt.
- **Vorbedingte Erwartungshaltung** - Wenn sich die Tänzer z.B. an solche Reime gewöhnt haben, reagieren sie darauf reflexartig. Genauso bei den Filler Words. Auf you have a line tanzen, ich behaupte mind. 80% der Tänzer, ein Forward and back. Kommt dann aber ein anderer Call, der sich dort gut tanzen läßt, so ist doch erstmal ein Bruch drin und kann nicht mehr als smooth empfunden werden. (forward and back you reel….pass thru and bend the line ….. uuups ?!)
- **Instinktive Erwartungshaltung** - Die Tänzer befinden sich in einer Bewegungsrichtung und haben auch die Tendenz diese fortzuführen. Genauso ist die Erwartung da, wenn man einen Tänzer anguckt, mit diesem die nächste Figur zu tanzen. Je erfahrener ein Tänzer ist, umso größer ist natürlich auch sein Spektrum von dem, was er erwartet. Beginner kennen noch gar nicht alle Möglichkeiten und Variationen und wollen natürlich tendenziell das tanzen, was für sie gewohnt ist.

An dieser Stelle paßt es gut zum Gebrauch von Filler-Words oder besser Key-Words etwas zu sagen. Filler Words sollte man sehr beschränkt einsetzen, denn daraus werden sehr schnell die berühmten Killer-Words. Nämlich dann, wenn man vor lauter Filler-Words es nicht schaft, den nächsten Call rechtzeitig im guten Timing anzusagen. Viel wichtiger ist es den Tänzern die richtigen Hilfestellungen - Schlüsselwörter (Key-Words) zu geben. Und zwar nur soviel wie nötig und an den richtigen Stellen (siehe Lead-Time). Es lohnt sich auch zu überlegen, wie ich einen Call ansage. Beispielsweise kann man sagen …make a Right Hand Star….. oder ….Star Right…., wobei das letztere leicht mit einem Star Thru verwechselt werden kann. Aber auch hier kommt es darauf an, wie man es sagt und wann (Lead Time) man es

sagt. Durch das rechtzeitige Ansagen der Key-Words kann man eine falsche Erwartungshaltung bei den Tänzern vermeiden - und das fördert das Smooth Dancing.

Zusammenfassung

Abschließend noch einmal ein kurze Zusammenfassung. Square Dance beinhaltet viele Aspekte. Da wären z.B. choreografische Vielfalt, intellektuelle Herausforderung oder Smooth Dancing. Ein Caller kann zwischendurch Smoothness vernachlässigen, um zusammen mit den Tänzern eines der anderen Ziele zu erreichen. Ein erfahrener Caller wird dies aber nur tun, wenn es das Ziel Wert ist. Das Vernachlässigen sollte gezielt eingesetzt und nicht übertrieben werden. Das Wichtigste beim Square Dance sollte Smooth Dancing sein, denn dann fühlen sich die Tänzer über einen längeren Zeitraum wohl bei uns.

Gebe den Tänzern den ersten Beat und lasse sie durch deine Choreographie fliessen, dann bist Du auf der Gewinnerseite !

Unerwähnt möchte ich auch nicht lassen, daß man gutes Timing nicht am Schreibtisch üben kann. Mit den theoretischen Grundlagen sollte man sich zu Hause allerdings vertraut machen, um dann mit den Tänzern üben, üben, üben. Smooth Dancing ist eine Fähigkeit, die man nicht von heute auf morgen erlernt. Wichtig ist nur, sein eigenes Callen immer wieder selbst kritisch unter die Lupe zu nehmen - nur dann kann man Fortschritte machen.

Viel Spaß beim Üben - and always smooth and happy dancing !